



LIGA DE SNOOKER

DO ALGARVE

BARLAVENTO ALGARVIO

III EDIÇÃO – Época 2008/2009

“REGULAMENTOS”

www.ligasnookeralgarve.com

I. Capítulo

(Condições necessárias para a inscrição da equipa)

- 1) **Jogadores** – A equipa tem de ter um mínimo de 4 jogadores e um máximo de 6 jogadores. A constituição das equipas para a época 2009/2010 respeitará os rankings finais da época 2008/2009 (ver capítulo III ponto 2.3).
- 2) **Equipamento** – Os membros da equipa em jogo têm de ter um equipamento que os diferencie dos restantes (pólo da equipa). Em relação às provas de final de época (Fase final) e outros eventos que a organização assim o decide, os atletas terão de se equipar da seguinte forma: pólo de equipa, calças, meia e sapato preto.
- 3) **Recinto para realizar os jogos** - A equipa tem de ter um sítio para realizar os jogos na condição de visitado, isto é, podem inscrever equipas que não sejam de um café ou salão de jogos, mas com o acordo de uma casa para efectuar lá os seus jogos.
- 4) **Mesas de jogo** – Para uma equipa efectuar os seus jogos é necessário no mínimo de 2 Snookers na 1ª Liga e 1 Snooker na 2ª Liga, as mesas homologadas serão as de Pool Português, não podendo assim utilizar mesas de 7 e 9 pés. Na IV edição (época 2009/2010) poderão participar na mesma liga apenas 2 equipas que utilizam o mesmo recinto como casa. No entanto poderão ter 2 equipas numa Liga e mais 1 equipa na outra Liga, perfazendo um total máximo de 3 equipas inscritas nas provas da Liga de Snooker do Algarve. Na IV Edição (2008/2009) será obrigatório que todas as equipas da 1ª Liga ter as mesas com os buracos com as medidas 8,5 cm.
- 5) **Valor da inscrição** – O valor da inscrição da equipa na **1ª Liga é de 150€** e na **2ª Liga é de 100€**, destina-se a organização da prova e respectivos prémios de participação para todos, a equipa escolhe a forma de obter esse valor, podendo ser através de patrocínio de marcas, firmas, etc.
- 6) **Responsáveis** – A casa e o representante da equipa são os principais responsáveis pelo desenrolar dos jogos nas suas casas.
- 7) **Documentação Obrigatória** – Para a inscrição da equipa é obrigatório anexar junto á ficha de inscrição uma fotografia (a devolver á posteriori) de cada elemento e fotocópia do B.I. e a respectiva morada.
- 8) **Ficha de inscrição** – A ficha de inscrição deverá estar correctamente preenchida e de forma legível para que possa ser validada.
- 9) **Ler o regulamento** – Deverá ler atentamente todos os capítulos dos regulamentos da prova.
- 10) **Validação** – A inscrição só será validada, após o cumprimento de todos os pontos anteriores.

II. Capítulo **(Condições necessárias para a realização dos jogos)**

- 1) **Mesas e Bolas** – As mesas e as bolas têm de estar bem limpas, assim como deve haver na sala uma escova e um pano, bem visíveis e acessíveis.
- 2) **Giz e Triângulo** – Deve existir na sala o equipamento necessário para os jogos, nomeadamente giz e um triângulo por mesa.
- 3) **Marcações visíveis** – As mesas deverão possuir as marcações bem visíveis (triângulo, pontos e linha de saída).
- 4) **Pessoas estranhas** – Pessoas estranhas ao jogo não podem permanecer nas imediações das mesas (mínimo dois metros).
- 5) **Máximo Silêncio** - Deve ser garantido o máximo de silêncio possível na sala, em especial a todos os que estão envolvidos na prova, jogadores e responsáveis.
- 6) **Mesas Livres** - As mesas de jogo têm de estar livres quinze minutos antes da hora do início dos jogos, (15 minutos de aquecimento para a equipa visitante). É obrigatório utilizar as duas mesas na 1ª divisão, na 2ª divisão é apenas necessário utilizar uma e ficando sempre ao critério da equipa da casa.
- 7) **Período de jogo** – Os cafés visitados terão obrigatoriamente, de conceder um período de quinze minutos à equipa visitante, para esta se adaptar às mesas de jogo.
- 8) **Tempo de jogo** – O período dos jogos realizados para disputa do torneio e dos quinze minutos a conceder a equipa visitante para esta se adaptar às mesas de jogo será da responsabilidade da casa visitada.
- 9) **Recusa em Jogar** – A equipa visitante poderá recusar-se a jogar, se alguma das alíneas anteriores não seja cumprida. (ver ponto 2.17 do capítulo III)
- 10) **Horário inicial** – O horário inicial do jogo é às 21 horas, com tolerância de **30 minutos**, para alteração do horário de chegada tem de ser comunicar a equipa adversária, caso contrario uma equipa que chegue atrasada perde o jogo da seguinte forma:
 - 1- 21.45h-----1ºe2º jogos (sem aviso)
 - 2- 22.30h -----1º,2º,3º e 4º jogos
 - 3- 23.00h ----- todos os jogos

Se comparecer um ou dois jogadores será alterada a ordem dos jogos sendo a falta de comparência o último recurso.

- 11) **Substituições** - Após o início do encontro a equipa poderá fazer substituições após a série 1, sendo que os jogadores que saírem não poderão voltar ao jogo.

12) Organograma dos jogos:

Jogo	Jogador	Contra	Jogador	Séries
1º Jogo	Jogador 1	“	Jogador 1	Série 1
2º Jogo	Jogador 2	“	Jogador 2	
3º Jogo	Jogador 3	“	Jogador 3	
4º Jogo	Jogador 1	“	Jogador 2	Série 2
5º Jogo	Jogador 2	“	Jogador 3	
6º Jogo	Jogador 3	“	Jogador 1	
7º Jogo	Jogador 1	“	Jogador 3	Série 3
8º Jogo	Jogador 2	“	Jogador 1	
9º Jogo	Jogador 3	“	Jogador 2	

- 13) **Forma de Jogar** – na 1ª Liga jogam á melhor de 3 partidas e na 2ª Liga jogam a 1 partida.
- 14) **Ordem dos jogos** – Os jogos em 2 mesas organizam-se da seguinte forma:
 - 1º Jogador – mesa 1, 2º jogador – mesa 2 e após esses jogos a mesa que ficar vaga será a mesa do próximo jogo mantendo sempre esta ordem até ao final.

III. Capítulo (Regras internas)

1. Regras de jogo: – Nesta prova serão utilizadas as regras oficiais da bola 8 (Pool Português), (Anexo II).
2. Regras internas:
 - 2.1. **PROVAS ORGANIZADAS PELA L.S.A.**
 - 2.1.1 **Campeonato da 1ª Liga** – realiza-se em duas voltas e todos contra todos (18 equipas).
 - 2.1.2 **Campeonato da 2ª Liga** – realiza-se em duas voltas e todos contra todos, podendo ocorrer alterações consoante o número de equipas inscritas.
 - 2.1.3 **Taça da Liga** – Sorteio com as equipas da 1ª e 2ª Divisão do Barlavento algarvio, eliminação directa a 1 mão.
 - 2.1.4 **Taça do Algarve** – Sorteio com todas as equipas do Barlavento e Sotavento Algarvio, eliminação directa a 2 mãos.
 - 2.1.5 **Super taça** – Realiza-se no final da época, entre os vencedores do campeonato da 1ª divisão e da taça da liga.
 - 2.1.6 Caso o vencedor da Taça e da liga seja a equipa vencedora do campeonato, terá acesso à Super Taça o finalista vencido da taça da liga.
 - 2.1.7 A final a Taça da liga e a Super Taça é disputada em salão neutro, o mais possível equidistante de ambas as equipas.
 - 2.1.8 **Fase Final Algarve – Equipas** – realiza-se no final do campeonato entre as 3 primeiras equipas da zona do Barlavento com as 3 da zona do Sotavento.
 - 2.1.9 **Fase Final Algarve – Individual** – realiza-se no final do campeonato entre os 4 jogadores melhores classificados dos rankings da zona do Barlavento com os 4 da zona do Sotavento.
 - 2.2. **FICHAS DE JOGO** – Todas as equipas envolvidas na prova têm como obrigação enviar as fichas de jogos á organização nas 48 horas após a jornada, sobre pena de serem penalizados com a perda de pontos: 1ª vez – perca de 1 ponto, 2ª vez – 2 pontos 3ª e restantes – 3 pontos e após essa data e por cada 24 horas de atraso mais 1 pontos.
 - 2.3. **CONSTITUIÇÃO DAS EQUIPAS RESPEITANDO O RANKING FINAL** – Na IV Edição (época de 2009/2010) entra em vigor a valorização dos jogadores através do ranking do ano anterior. As equipas terão de respeitar a pontuação dos jogadores no ranking da época anterior para formar as suas equipas dessa época, não podendo ultrapassar o valor estipulado para a equipa.

Pontos pelo Ranking Final	
Ranking	Pontos
1º Classificado ↕ 5ª Classificado	3,5 Pontos
6º Classificado ↕ 10ª Classificado	
11º Classificado ↕ 20ª Classificado	2,0 Pontos
21º Classificado ↕ 2ª Liga	
	1,0 Pontos

Valor da Equipa	
Jogadores	Pontos Máximos
4 Jogadores	9,5 Pontos
5 Jogadores	10,5 Pontos
6 Jogadores	11,5 Pontos

- 2.4. **JOGADORES NÃO INCRITOS** – Após o início da competição, as equipas não poderão utilizar novos jogadores (ler ponto 2.5.), qualquer equipa que faça alinhar num jogo um jogador que não esteja inscrito, perde automaticamente esse jogo pelo resultado máximo de 9-0 e com a penalização de 1 ponto.
- 2.5. **MECARDO DE CONTRATAÇÕES** – As equipas poderão inscrever novos jogadores no mercado de Inverno (semana anterior ao início da 2ª volta). Nesse período poderão inscrever jogadores que ainda não estejam inscritos noutras equipas, tendo um custo de **20 €uros** por inscrição (a organização fará a avaliação do jogador).

- 2.6. ALTERAÇÃO DA DATA DOS JOGOS** – Todas as equipas terão um calendário dos jogos a efectuar, por algum motivo poderão alterar a data dos jogos desde que o façam com 8 dias de antecedência e sempre com o consentimento da organização, sobre pena de penalização de 1 ponto. Cabe a equipa da casa avisar a organização de tal iniciativa. Excepção feita ao ponto seguinte 2.6.
- 2.7. ULTIMAS JORNADAS** – Os jogos das últimas 3 jornadas terão de ser efectuados na data marcada sem possibilidade de alteração, sobre pena de penalização da equipa infractora, caso ocorra uma situação do género é aconselhável a outra equipa em causa avisar a organização da ocorrência. A organização poderá alterar alguns jogos dessas jornadas, se achar que não interferirá no bom desenrolar da prova e equipas.
- 2.8. SUBSTITUIÇÕES** – Substituições mal efectuadas durante o jogo dão direito á perca dessa partida onde ocorreu a substituição pelo resultado máximo (2-0 na 1ª divisão e 1-0 na 2ª divisão).
- 2.8. DESPROMOÇÕES** – No final de cada época ocorre as despromoções, descende as 3 ultimas classificadas da 1ª Liga (podendo ocorrer alterações no inicio de cada época, caso o figurino da prova se alterar)
- 2.9. PROMOÇÕES** – São promovidas á 1ª Liga as 3 primeiras equipas da 2ª divisão (respeitando as condições necessárias para participar na 1ª Liga (ler ponto 4 do capitulo I). A não ocorrência do previsto, subirá a próxima classificada até á 5ª classificada, caso não ocorra nenhuma destas situações caberá á organização estipular as equipas que sobem ou descem).
- 2.10. FALTAS DE COMPARÊNCIA** – Se uma equipa faltar a um jogo marcado perderá o jogo pelo resultado máximo (9-0) e será penalizada com a perca de 1 ponto, sendo desclassificada da prova caso ultrapasse as 3 faltas.
- 2.11. DESISTENCIAS** – Se uma equipa desistir ou deixar o torneio por castigo, serão anulados todos os resultados, assim como, os dos seus jogadores com a proibição de se inscrever numa próxima edição. Caso ocorra uma desistência no final da época ou mesmo no momento da inscrição para a época seguinte a organização escolherá uma das equipas melhores classificadas da 2ª Liga ou uma das que tinham descido na época anterior. Nunca poderá entrar na 1ª Liga uma equipa para o lugar por qualquer razão, compra do lugar, por conhecimento ou outra.
- 2.12. NOME EQUIPA** – As equipas poderão trocar de nome no final da época, se assim o justificar, derivado a patrocínio ou a troca de local de jogo por motivo de fecho do anterior. Qualquer destas situações têm que ser justificado á organização e a equipa em causa continuar a ter o mesmo responsável a ser constituída pelo menos por 50% dos elementos da época anterior.
- 2.13. ATITUDES INCORRECTAS** – A organização não se responsabiliza por eventuais prejuízos materiais ou humanos decorrentes desta competição, a responsabilidade será de quem os pratica.
- 2.14. DUVIDAS** – Qualquer assunto que ocorra durante a prova que não esteja devidamente estipulado nos regulamentos deverá ser apresentado a organização para que esta o apresente aos membros da comissão organizativa.
- 2.15. CLASSIFICAÇÃO** – A classificação da liga é feita através da soma dos pontos amealhados durante as jornadas (vitoria =3, derrota =1), em cada confronto serão jogados 9 jogos e a cada jogo equivale 1 ponto num total máximo de 9 em disputa, a equipa que ultrapassar os 5 ganha o confronto.
- 2.16. FORMA DE DESEMPATE NO FINAL DA LIGA (Equipas).**
A determinação das equipas melhor classificadas, em caso de empate, é efectuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios, até se desempatar todos os intervenientes:
- 1º. Vale o confronto directo entre as equipas.
 - 2º. No caso de estar empatadas 3 equipas ou mais, conta-se os pontos dos confrontos entre elas.
 - 3º. A equipa com melhor diferença entre vitorias e derrotas (jogos), nos jogos disputados entre elas.
 - 4º. Melhor diferença entre partidas ganhas e perdidos (set´s), nos jogos disputados entre elas.
 - 5º. Resultado mais desnivelado, nos jogos disputados entre elas.
 - 6º. A que tiver menor número de infracções disciplinares (jogadores e equipa) averbadas durante a prova.
 - 7º. Melhor diferença entre partidas ganhas e perdidos (set´s), no total da competição.
 - 8º. Resultado mais desnivelado em toda a competição.
 - 9º. Confronto entre elas para apurar o vencedor.
- 2.17. FORMA DE DESEMPATE NO RANKING (jogadores).**
A determinação dos jogadores melhor classificados, em caso de empate, é efectuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios, até se desempatar todos os intervenientes:
- 1º. Melhor diferença entre partidas ganhas e perdidas (set´s).
 - 2º. Menos jogos realizados.
 - 3º. O que tiver menor número de infracções disciplinares averbadas durante a prova.
 - 4º. Jogador com melhor diferença entre vitorias e derrotas (partidas).
 - 5º. Vale o confronto directo entre os jogadores.
 - 6º. No caso de estar empatadas 3 jogadores ou mais, conta-se os pontos dos confrontos entre eles.
 - 7º. Confronto entre eles para apurar o vencedor.

- 2.18. IMCUPRIMENTOS** – Se ocorrer o previsto no ponto 9) do capítulo II, a organização estudará o caso, ouvidos os membros das casas envolvidas e anunciado a decisão aos envolvidos. (nestes casos poderá as casas envolvidas levar apenas um aviso simbólico como até mesmo á perca do jogo em causa.)
- 2.19. RECLAMAÇÕES (apresentação de Relatórios)** – Todas as equipas tem o direito de se queixar á organização sobre qualquer ocorrência durante a época desportiva, atitudes de equipas ou jogadores adversários, protesto sobre penalização que tenham sido impostas, relatórios pedidos pela organização sobre acontecimentos nos jogos. Para tal, o responsável de equipa terá que expor á organização e por escrito no prazo de 15 dias após a data da ocorrência. Na falta de um dos relatório das equipas e que tenha sido pedido pela organização, poderá servir de argumento contra a mesma. Todas as reclamações serão analisadas e respondidas aos interessados...
- 2.20. CASTIGOS** – A organização tem como principal objectivo, o bom desenrolar das provas que organiza, equipas e jogadores que não cumpram devidamente os regulamentos e que depois de informadas continuam a desrespeitar a organização e todos os envolvidos na prova. Os castigos são atribuídos pela organização e serão consoante a gravidade das acções praticadas, um simples aviso, alguns jogos de castigo e até mesmo á impossibilidade de se inscrever (jogadores e equipas) nas provas organizadas no Barlavento e Sotavento Algarvio.
- 2.21. JOGOS DAS TAÇAS** – A organização avisa que todas as equipas na condição de vencedores, isto é, com a eliminatória já decidida, deverão realizar os jogos até fim ou deixar que a equipa adversária decida. É uma postura que todas as equipas da zona do Barlavento deverão aplicar nas provas que participam, que sejam organizadas pela Liga de Snooker do Algarve em nome do GADAG e em especial nos jogos da Taça do Algarve, onde confraternizam com equipa do Sotavento Algarvio. Para as equipas que não respeitam esta norma, serão penalizadas com a perda de 1 ponto na classificação da sua liga.
- 2.22. PUBLICIDADE** – A divulgação de informação e publicidade neste torneio fica a cargo da organização. **Na medida do possível** a organização fica encarregue de divulgar as provas e jogos realizados em jornais, rádio, Internet ou outros. Todas as equipas terão como obrigação expor os cartazes facultados pela organização no início do evento.

IV. Capitulo **(Prémios)**

1. **Prémios** - As equipas recebem prémios de participação e os primeiros recebem também uma ajuda monetária (ver próximos pontos), esses valores serão afixados na página da Internet da liga.
2. **Troféus** - Serão distinguidos os melhores jogadores da competição da 1ª e 2ª divisão com troféus.
3. **Ajudas monetárias equipas** - ajudas monetárias para as melhores equipas da 1ª divisão (1ª, 2ª e 3ª) e para as melhores equipas da 2ª divisão (1ª, 2ª e 3ª), vencedor e vencido da Taça da Liga, vencedor e vencido da taça do Algarve.
4. **Fase Final equipas** - Apuramento para a fase final do Algarve para as melhores equipas da 1ª divisão (1ª, 2ª e 3ª) e a melhor da 2ª divisão, com os respectivos prémios monetário para todas elas.
5. **Ajuda monetárias jogadores** - Os melhores jogadores da competição da 1ª divisão (1º, 2º e 3º) e da 2ª divisão (1º, 2º e 3º).
6. **Fase final jogadores** - Apuramento para a fase final do Algarve para os melhores jogadores da competição da 1ª divisão (1º, 2º, 3º e 4º) e o melhor da 2ª divisão, para todos os respectivos prémios monetários
7. **Prémio FairPlay** - homenageando a melhor casa, a equipa que melhor soube receber o adversário.
8. **Revelação do Ano** – jogador que surpreendeu na época., destina-se aos jogadores que aparecem ou reaparecem na prova e que ao longo da época se destacuem....
9. **Personalidade do Ano** – Pessoa que participou no evento e que durante toda a época se destacou pela sua personalidade.
10. **...GADAG** – personalidade homenageada pela organização, como tendo sido importante para o bom desenrolar das provas, promoção da modalidade....

V. Capítulo **(Jantar e Gala da Liga de Snooker do Algarve)**

No início da prova a organização divulga o seu calendário de provas, onde menciona a data do jantar de comemoração e Gala de entrega de prémios da época. O local onde se realizará o evento será mencionado muito próximo da data do mesmo. Qualquer casa que queira concorrer á organização do evento deverá apresentar uma proposta por escrito á organização. A organização terá sempre preferência pelas casas participantes nas Ligas.

Esta Gala será destinada aos elementos da organização, patrocinadores, responsáveis casas, responsáveis das equipas, capitães, jogadores, Familiares, amigos, adeptos e a todos os colaboradores que estiveram directa ou indirectamente envolvidos no evento.

Após a informação do local, ementa e preços. A organização disponibilizará um impresso próprio para os responsáveis inscreverem a sua comitiva, devendo assim divulgar a ocorrência do evento aos seus jogadores, amigos, etc.

“...Não se esqueçam que este é um momento de convívio, um momento de confraternização, onde todos os elementos poderão estar juntos, onde poderão recordar os melhores momentos, onde poderão fazer se acompanhar pelos seus familiares mais chegados e dizer a eles que foi neste evento e estas as pessoas as responsáveis pelas chegadas tardias a casa....”

VI. Capítulo **(A sua Opinião)**

Os pontos anteriores são da única e exclusiva responsabilidade de quem os redigiu, não querendo dizer que tenham de ser assim, contamos com a sua opinião.

Nota: É feio discutir com um amigo! Os colegas de equipa e adversários são amigos, e caso não o sejam, são amigos dos nossos amigos...

VII.
(Organização)

A organização é constituída pelos seguintes elementos:

Contactos da Organização:

Coordenador Geral	Responsável 1ª Liga	Responsável 2ª Liga	Porta-voz
<i>Orlando Ponte</i> (919162481) <i>Orlando_ponte@sapo.pt</i> Fax: 282574054	<i>Pedro silva</i> (965241051) <i>Imobipera@sapo.pt</i>	<i>Luís Cabrita</i> (965252209) <i>Cabritaluís@hotmail.com</i>	<i>Pedro Caetano</i> (964494866)